

Monographie (Habilitation):

Spielerische Fiktionen – Transmediale Genrekonzepete in Videospielen. Marburg: Schüren Verlag 2012.

Monographie (Dissertation):

Das Phänomen Star Trek – Virtuelle Räume und metaphorische Weiten. Mainz: Ventil Verlag 2003.

Monographien:

100 Seiten - Star Wars. Einführungsband in der Reihe **100 Seiten** des Reclam Verlags Stuttgart 2019. Erweiterte und komplett durchgesehene Neuauflage: Stuttgart 2023.

Veröffentlichungen als Herausgeber und Autor:

1. zusammen mit Michael Gruteser und Thomas Klein:

Subversion zur Prime-Time: Die Simpsons und die Mythen der Gesellschaft. Marburg: Schüren Verlag, 2001, erweiterte und aktualisierte 2. Auflage, 2002, 3. Auflage – 2013

2. zusammen mit Cord Krüger, Georg Mannsperger und Bernd Zywiets:

Mythos 007 – Die James Bond-Filme im Focus der Popkultur. Mainz: Bender Verlag, 2007.

3. zusammen mit Andreas Friedrich:

Superhelden zwischen Comic und Leinwand / Reihe Filmkonzepte Band 6. München: Edition Text und Kritik, 2007.

4. zusammen mit Eva Lenhardt und dem Deutschen Filminstitut:

Katalog zur Ausstellung *Film & Games - Ein Wechselspiel* Berlin: Bertz Verlag, 2015.

Parallel erschien im Juni 2015 die englischsprachige Ausgabe *Film & Games - Interactions*.

5. Zusammen mit Judith Ackermann und Daniel Stein: *Playin' the City. Artistic and Scientific Approaches to Playful Urban Arts*. (Navigationen 1/2016). Universität Siegen.
6. Zusammen mit Jun.-Prof. Dr. Benjamin Beil und Prof. Dr. Thomas Hensel: *Einführung in die Game Studies*. Wiesbaden: VS Verlag 2017.
7. Zusammen mit Prof. Dr. Josef Rauscher und Dr. Jonas Engelmann: *Die Tschechoslowakische Neue Welle*. Mainz: Ventil Verlag 2018.
8. Zusammen mit Prof. Dr. Stephan Packard, Dr. Véronique Sina, Dr. Jan-Noel Thon, Dr. Lukas Wilde, Dr. Janina Wildfeuer: *Comic-Analyse. Eine Einführung*. Stuttgart: Metzler Verlag 2019.
9. Zusammen mit Dr. Jan-Noel Thon und Prof. Dr. Daniel Stein: *Comics | Games. Aesthetic, Ludic, and Narrative Strategies*. London: Routledge 2020.
10. Zusammen mit Prof. Dr. Jörg Helbig: *Zeitreisen in Zelluloid. Das Motiv der Zeitreise im Film*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag 2022.
11. Zusammen mit Dr. Marcel Hartwig und Prof. Dr. Peter Niedermüller: *Networked David Lynch: Critical Perspectives on Cinematic Transmediality*. Edinburgh: Edinburgh University Press 2023.
12. Zusammen mit Prof. Dr. Marcus Stiglegger und Pelle Felsch: *John Carpenter*. St. Ingbert: Deadline Verlag 2025.
13. Zusammen mit Dr. Dİlan Canan Çakir und Dr. Anna Kinder: *Game History and Game Canon*. Wiesbaden: Springer VS 2026 (in Vorbereitung)
14. Zusammen mit Dr. Michael Flintrop: *Brian De Palma*. Braunschweig: Mediaworld (in Vorbereitung für 2026)

Veröffentlichungen in Sammelbänden:

1. „The Immaterial Girlie Show – Madonnas Strategien der Selbstinszenierung“ (zusammen mit Florian Gassmann) in: Jürgen Felix (Hg.): *Unter die Haut – Signaturen des Selbst im Kino der Körper*. St. Augustin: Gardez Verlag, 1998. S. 127-138.
2. „Mondo Mitomane – Postsituationismus und Luther Blissett“ (zusammen mit Emanuel Ernst) in: Martin Büsser / Roger Behrens / Johannes Ullmaier / Jens Neumann: *Testcard – Beiträge zur Popgeschichte Nr. 6: Pop – Texte*. Mainz: Ventil Verlag, 1998. S. 162-181.
3. „Signifying Rappers und Independent Visions“ in: Bernd Kiefer / Marcus Stiglegger (Hg.): *Die bizarre Schönheit der Verdammten – Die Filme von Abel Ferrara* Marburg: Schüren Verlag, 2000. S. 134-147.
4. „I’m a Stranger Here Myself – Sigourney Weaver und die *Alien*-Filme“ in: Norbert Grob / Susanne Marschall (Hg.): *Ladies, Vamps, Companions – Schauspielerinnen im Film*. St. Augustin: Gardez Verlag, 2000. S. 185-202.
5. „Die dunkle Seite von Disneyland – Die Filme von Tim Burton“ in: Marcus Stiglegger (Hg.): *Splitter im Gewebe – Filmemacher zwischen Autorenfilm und Mainstream* Mainz: Bender Verlag, 2001. S. 264-286.
6. „Zwischen Final Frontier und Inner Space – *Star Trek* und seine Captains“ in: Thomas Klein / Christian Hißnauer (Hg.): *Männer, Machos, Memmen – Männlichkeit im Film* Mainz: Bender Verlag, 2002. S. 111-129.
7. „Generation X’d – Die Filme von Kevin Smith“ in: Martin Büsser / Roger Behrens / Jens Neumann / Tine Plesch / Johannes Ullmaier (Hg.): *Testcard – Beiträge zur Popgeschichte Nr. 11: Humor*. Mainz: Ventil Verlag, 2002. S. 164-170.
8. „Never Mind the Situationists – The Sex Pistols und The Clash im Film“ in: Martin Büsser / Roger Behrens / Jens Neumann / Tine Plesch / Johannes Ullmaier (Hg.): *Testcard – Beiträge zur Popgeschichte Nr. 12: Linke Mythen*. Mainz: Ventil Verlag, 2003. S. 96-101.
9. „Soul Searching – Der Sound der Blaxploitation und seine Folgen“ in: Bernd Kiefer / Marcus Stiglegger (Hg.): *Pop und Kino*. Mainz: Bender Verlag, 2004. S. 107-116.
10. „Von der Bronx in die 8 Mile – Hip Hop im Film“ in: Bernd Kiefer / Marcus Stiglegger (Hg.): *Pop und Kino*. Mainz: Bender Verlag, 2004. S. 269-282.

11. „The Madonna Show – Reflexionen des Sweet Shine“ (aktualisierte Version) in: Bernd Kiefer / Marcus Stiglegger (Hg.): *Pop und Kino*. Mainz: Bender Verlag, 2004. S. 212-227.
12. „Doing the Right Thing – Die Filme von Spike Lee“ in: Martin Büsser / Roger Behrens / Tine Plesch / Johannes Ullmaier: *Testcard – Beiträge zur Popgeschichte Nr. 14: Discover America*. Mainz: Ventil Verlag, 2005. S. 154-163.
13. „Dark Knights and Marvelous Mutants – Neue Bilder des Comicfilms“ in: Thomas Koebner / Thomas Meder / Fabienne Liptay (Hg.): *Bildtheorie und Film*. München: Edition Text und Kritik, 2006. S. 557-571.
14. „Von Nashville nach Kansas City – Soundtracks bei Robert Altman“ in Thomas Klein / Thomas Koebner (Hg.): *Robert Altman*. Mainz: Bender Verlag, 2006. S. 217-227.
15. „Straßen der Verdammnis – *Mad Max* und das postapokalyptische Road-Movie“ in: Norbert Grob / Thomas Klein (Hg.): *Road-Movies*. Mainz: Bender Verlag, 2006. S.149-164.
16. „Melancholischer Minimalismus – Bill Murray“ in: Susanne Marschall / Fabienne Liptay: *Mit allen Sinnen: Gefühl und Empfindung im Kino*. Marburg: Schüren Verlag, 2006. S. 197-210.
17. „Video Game Culture und intermediale Wechselspiele“ in: Martin Büsser / Roger Behrens / Johannes Ullmaier (Hg.): *Testcard – Beiträge zur Popgeschichte Nr. 15: The Medium is the Mess*. Mainz: Ventil Verlag, 2006. S. 144-149.
18. „*Heroes* – Helden des Comic-Alltags“ in: Sascha Seiler (Hg.): *Was bisher geschah – Serielles Erzählen im zeitgenössischen amerikanischen Fernsehen*. Köln: Schnitt Filmverlag, 2008. S. 10-22.
19. „Exile on Mean Street: Popkulturelles Genre *Cruising* in der *Grand Theft Auto*-Reihe“ in: *It's all in the Game – Computerspiele zwischen Spiel und Erzählung*. Marburg: Schüren Verlag, 2009. S. 25-38.
20. „Indiestream: Der amerikanische Independent-Film zwischen Nische und Backlash.“ in: Martin Büsser / Atlanta Athens / Roger Behrens / Jonas Engelmann / Johannes Ullmaier (Hg.): *Testcard – Beiträge zur Popgeschichte Nr. 18: Regress*. Mainz: Ventil Verlag, 2009. S. 153-158.

21. „Von Gotham nach Sin City: Antiheldenkonzepte in Graphic Novel-Verfilmungen“ in: Barbara Kainz (Hg.): *Comic.Film.Helden: Heldenkonzepte und medienwissenschaftliche Ansätze*. Wien: Löcker Verlag, 2009. S. 33-49.
22. „Filmische Spielwelten in Shooter-Games“ in: Matthias Bopp, Rolf F. Nohr und Serjoscha Wiemer (Hg.): *Shooter - Ein Genre in multidisziplinärer Perspektive*. Münster: LIT Verlag, 2009. S. 373-391.
23. „I Never Drink Vine - Kleine Mahlzeiten im Genrekino“ in: Anton Escher / Thomas Koebner (Hg.): *Ist man, was man isst? – Essrituale im Film*. München: Edition Text und Kritik, 2009.
24. „The Marvel universe on screen“ und „Teaching Comics and Film Studies – Sample Analysis of Ang Lee’s *Hulk*“ in: Mark Berninger u.a. (Hg.): *Comics as a Cultural Nexus*. Jefferson, NC: McFarland Press, 2010.
25. „The Last Action Hero’s Swan Song – Graphic Novelty or Never-Ending Story?“ in: Dan Hassler-Forest / Joyce Goggin (Hg.): *Graphic Novels*. Jefferson, NC: McFarland Press, 2010.
26. „Grand Theft Godfather – Die Corleones im Videospiel“ in: Norbert Grob / Bernd Kiefer (Hg.): *Die Godfather-Filme*. Berlin: Bertz Verlag, 2010.
27. „Cinematic Arcade – Representations of Vintage Gaming in Film and TV“ in: Matteo Bittanti / Ian Bogost (ed.): *Ludologica Retro Volume 1*. Mailand 2012.
28. „Am Rande des Universums – Wüstenplaneten im Science-Fiction-Film“ in: Anton Escher / Thomas Koebner (Hg.): *Todeszonen.- Wüsten aus Sand und Schnee im Film*. München: Edition Text und Kritik, 2010
29. „Das Meer als Manege – Vom klassischen Piratenfilm zu den *Pirates of the Caribbean*“ in: Roman Mauer (Hg.): *Das Meer im Film*. München: Edition Text und Kritik, 2010.
30. „Kriegsbilder und Kino-Geschichten – von *Les Carabiniers* zu *Notre Musique*“ in: Bernd Kiefer (Hg.): *Filmkonzepte. Jean-Luc Godard*. München: Edition Text und Kritik, 2010.
31. „Digitale Dungeons und Story-Labyrinth: Spielerische Irrwege in PC-Adventures und Rollenspielen“. in: Matthias Däumer, Maren Lickhardt, Christian Riedel, Christine Waldschmidt (Hg.): *Irrwege – Zur Ästhetik und Hermeneutik des Fehlgehens*. Heidelberg: Universitätsverlag Winter, 2010.

32. „Antihero Superstar – vom Außenseiter zum Konsenshelden“ in: Joseph Imorde, Jörg Scheller, Alexander Schwinghammer (Hg.): *Heroen, Übermenschen, Superhelden. Zu Ästhetisierung und Politisierung menschlicher Außerordentlichkeit*. Ulm, 2011.
33. „The Beat Goes On – Eine Spurensuche zu Gus Van Sants popkulturellen Wahlverwandtschaften“ in: Manuel Koch (Hg.): *Filmkonzepte. Gus Van Sant*. München: Edition Text und Kritik, 2011.
34. „Scoring Play – Soundtrack Structures in Video Games“ in: Peter Moormann (Hg.): *Music and Game – Perspectives on a Popular Alliance*. Wiesbaden: VS Verlag, 2012.
35. „Die Heldenreise als Do-It-Yourself-Epos und andere Spielerische Fiktionen“ in: Ulrike Weymann, Martin Widmann, Simone Schröder (Hg.): *Odysseus / Passagiere. Über Selbstbestimmung und Determination in Literatur, Medien und Alltag*. Würzburg: Königshausen und Neumann, 2011.
36. „Camera“ in: Marcus Stiglegger (Hg.): *David Cronenberg*. Berlin: Bertz Verlag 2011.
37. „Die Mysterien des Polar – Genre-Cocktails und Heritage-Hybride“ in: Norbert Grob / Ivo Ritzer (Hg.): *Polar – Der französische Kriminalfilm*. Mainz: Bender Verlag 2012.
38. „Filmische Spielräume – Genre-Settings in Videospielen“ in: Benjamin Beil / Thomas Hensel (Hg.): *Bildmedium Computerspiel*. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch, 2014.
39. „Voice Acting in virtuellen Welten – Stimmeinsatz in Videospielen“ in: Oksana Bulgakowa (Hg.): *Elektrifizierte Stimmen*. Berlin: Bertz Verlag, 2012.
40. „Sound of Science – Stimmen künstlicher Intelligenz im Science-Fiction-Film“ in: Oksana Bulgakowa (Hg.): *Elektrifizierte Stimmen*. Berlin: Bertz Verlag, 2012.
41. „Video Game Genres“-Eintrag in: Marie-Laure Ryan (Hg.): *John Hopkins Guide to Digital Media and Textuality*. Baltimore: John Hopkins University Press, erscheint 2013.
42. „Fatal Attractions – Die Paranoia im Privaten in *Presumed Innocent* und *Consenting Adults*“ in: Claudia Mehlinger / Rene Ruppert (Hg.): *Filmkonzepte. Alan J. Pakula*. München: Edition Text und Kritik, 2012.
43. „Deconstructing Darth – Intergalaktische Unmenschenbilder in der *Star Wars*-Saga“ in: Jens Eder, Josef Imorde, Maike Sarah Reinerth (Hg.): *Menschenbilder*. Berlin: De Gruyter Verlag, 2012.
44. „A Long Time Ago in a Transmedia Galaxy Far, Far Away – Die *Star Wars*-Saga als World-Building“ in: Karl N. Renner, Dagmar von Hoff, Matthias Krings (Hg.): *Medien*.

Erzählen. Gesellschaft: Transmediales Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz.
Berlin: De Gruyter Verlag, 2013.

45. „Patchwork-Narrative der Mainstream-Minderheiten – Die X-Men-Filme im Zeichen des Transmedia Storytellings“ in: Christian Bachmann, Véronique Sina (Hg.): *Comics Intermedial*. Bochum: Christian A. Bachmann Verlag, 2012.
46. Artikel zu den Serien „Dollhouse“ und „Firefly“ in: Jürgen Müller (Hg.): *TV-Serien*. Köln: Taschen Verlag, 2014.
47. „All This Happened Before? – *Battlestar Galactica* als Remake und Rewriting“ in: Sascha Koebner (Hg.): „Ich kenne Dich besser als mich selbst – Serienromane Amerikanischer Herkunft“. München: Edition Text und Kritik 2013.
48. Lexikon-Eintrag über Walt Disney in: Stephanie Wodianka (Hg.): *Metzler-Lexikon – Moderne Mythen*. Stuttgart: Metzler Verlag, 2014.
49. „When Storyworlds Collide – Superhero Movies and Transmedia Patchworks“ in: Matthias Stork (Hg.): *Superhero Synergies*. Los Angeles 2014.
50. „Strange Hybrids from a Hong Kong Studio“ in: Ivo Ritzer, Peter W. Schulze (Hg.): *Genre Hybridisation. Global Cinematic Flows*. Marburg: Schüren Verlag 2013.
51. „Von Bio-Exorzisten, Kopflosen Reitern und Liebenden Toten – Tim Burtons Heimsuchungen des Genrekinos“ in: Thomas Koebner (Hg.): *Gespenster*. München: Edition Text und Kritik 2014.
52. „Avengers Assemblage – Genre Settings und Worldbuilding in den Marvel-Filmen“ in: Rabbiteye 006/2014. Online-Journal unter <http://www.rabbiteye.de/>
53. „Modifikationen eines Mythen-Patchworks - Ludonarratives Worldbuilding in den *Star Wars*-Spielen“ in: IMAGE 20. Zeitschrift für Interdisziplinäre Bildwissenschaft. Juli 2014. <http://www.gib.uni-tuebingen.de/image>
54. Eintrag zum Film *Rock’N’Roll High School* in: Michael N. Flintrop, Stefan Jung, Heiko Nemitz (Hg.): *Joe Dante – Spielplatz der Anarchie*. Berlin: Bertz Verlag 2014.
55. „Auteuristische Strategien der Adaption und Appropriation in Superhelden-Comicverfilmungen“. In: Daumenkino September 2014. Online-Journal unter <http://dkritik.de/schwerpunkte/>
56. „Beyond 2001 - *Portal* als Spatial Odyssey“ in: Thomas Hensel, Britta Neitzel, Rolf Nohr (Hg.): „The Cake is a Lie“ - Polyperspektivische Betrachtungen des Computerspiels am Beispiel von *Portal*. Münster: LIT Verlag, 2015.
57. „Mise-en-Game - Die spielerische Aneignung filmischer Räume“ in: Benjamin Beil, Gundolf S. Freyermuth, Lisa Gotto (Hg.): *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres - Künste - Diskurse*. Bielefeld: Transcript Verlag 2015.
58. „Revenge of the Riffing Nerds - Mysteriöse, Mitternächtliche und Mediale Familienbande der Let’s Play-Videos“ in: Judith Ackermann (Hg.): *Let’s Play*. Wiesbaden: VS Verlag 2016.

59. „Die Errettung der gezeichneten Wirklichkeit - Harvey Pekars transmedialer Comic-Realismus in *American Splendor*“ in: Thomas Metten, Michael Meyer: Film. Bild. Wirklichkeit. Reflexionen von Film - Reflexion im Film. Köln: Herbert von Halem Verlag 2016
60. „Fenster zur animierten Welt – Hybride Genrekollisionen in *Who Framed Roger Rabbit*“ in: Franziska Bruckner, Erwin Feyersinger, Markus Kuhn, Maïke Sarah Reinerth (Hg.): *In Bewegung setzen... Beiträge zur deutschsprachigen Animationsforschung*. Wiesbaden: Springer Verlag 2016.
61. „Shall we play a Game? – Die cineludischen Spielformen der *WarGames*“ in: Michael Flintrop (Hg.): John Badham – Blick und Bewegung, 2019.
62. „When Galaxies Collide... *Star Trek* und *Star Wars* im transmedialen Vergleich“ in: Rüdiger Zill, Kristiane Jaspers, u.a. (Hg.): *Things to Come. Science – Fiction – Film*. Berlin: Bertz Verlag 2017.
63. „A Game of Playful Art. Transmedia Auteurs, Genre Settings, and the Cineludic Form“ In: Clash of Realities (Ed.): *On the Art, Technology and Theory of Digital Games*. Bielefeld: Transcript Verlag 2017.
64. „In Search of the 36th Virtual Chamber – Martial-Arts in Video Games from Screen Fighting to Wu Xia Worldbuilding“ in: Tim Tausch (Hg.): *Martial Arts and Media Culture*. Köln, 2018.
65. „A Heavy Rain is Gonna Fall – vom Interactive Film zur Mind Game Experience“ in: Alexander Schlicker, Marcel Schellong, Tobias Unterhuber (Hg.): *Nach dem Kino – vor dem Spiel. Das Computerspielwerk von David Cage und die Medienkultur*. LIT Verlag 2019.
66. „Die Cartoon-Modalitäten des Batman-Franchise und die Gemachtheit von Gotham City“ In: Hans-Joachim Backe, Julia Eckel, Erwin Feyersinger, Véronique Sina, Jan-Noel Thon (Hg.): *Ästhetik des Gemachten. Interdisziplinäre Beiträge zur Animations- und Comicforschung*. Berlin: DeGruyter 2018.
67. „Genre und Video-Games“ in: Marcus Stiglegger (Hg.): *Handbuch Filmgenres*. Wiesbaden: Springer Verlag 2018.
68. „Queering Game Spaces. Ein Diskussionspapier“ In: *Navigationen* 1/2018. Sebastian Zilles (Hg.): *Queering Popular Culture*. Siegen: Universitätsverlag 2018.
69. „Film und Videospiel“ in: Daniel Martin Feige, Sebastian Ostritsch, Markus Rautzenberg (Hg.): *Philosophie des Computerspiels*. Stuttgart: Metzler Verlag 2018.
70. „*Star Trek Generations* - Modifikationen und Konfigurationen eines Mythen-Patchworks“ In: Michael C. Bauer (Hg.): *Neue Welten. Star Trek als humanistische Utopie*. Berlin: Springer Nature 2018.

71. „From Cineludic Form to Mise-en-Game - The Ludification of Cinematic Storyworlds“. In: James Fleury, Steve Mamber, Bryan Hartzheim (Ed.): *Transmedia Hollywood*. Edinburgh: University of Edinburgh Press 2019.
72. „Genretheoretische Comicanalyse“ In: Stephan Packard et al. (Hg.): *Einführung in die Comicanalyse*. Stuttgart: Metzler Verlag 2019.
73. „Playing Propaganda: Participatory Culture und die Games-Modifikationen des IS“ in: Bernd Zywiets (Hg.): *Propaganda des Islamischen Staats*. Wiesbaden: Springer VS Verlag 2020.
74. „Across 110th Street: *Jackie Brown* als Genrereflexion“ in: Jörg Helbig (Hg.): *Film-Konzepte: Quentin Tarantino*. München: Edition Text und Kritik 2020.
75. „Die Phantome des Interaktiven Films“ In: *POP. Kultur und Kritik*. - Heft 16. Bielefeld: Transcript Verlag 2020.
76. „Film und Videospiel“ In: Olaf Zimmermann, Felix Falk (Hg.): *Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games*. Berlin: Deutscher Kulturrat 2020.
77. „Durch die Decke des *Cinéma vérité*: Die frühen Kurzfilme von Věra Chytilová“ in: Margarete Wach (Hg.): *Film-Konzepte: Věra Chytilová*. München: Edition Text und Kritik 2020.
78. „Berliner Thriller-Passionen und Ungewisse Identitäten: Stadtbilder und Genre-Settings bei Jason Bourne und Brian De Palma“. In: Stefan Jung, Marcus Stiglegger (Hg.): *Mapping Berlin*. Berlin: Martin Schmitz Verlag 2022.
79. „Dial M for Mobile: Formen und Funktionen des Mobiltelefons im Film“. In: Oksana Bulgakowa, Roman Mauer (Hg.): *Dinge im Film*. Wiesbaden: Springer Verlag 2022.
80. Eintrag über „Animationsserien“ In: Franziska Bruckner, Julia Eckel, Erwin Feyersinger, Maike Sarah Reinerth (Hg.): *Handbuch Animation Studies*. Wiesbaden: Springer VS 2022.
81. „Why so serious? - Die *Dark Knight*-Trilogie“. In: Jörg Helbig (Hg.): *Filmkonzepte - Christopher Nolan*. München: Edition Text und Kritik 2021.
82. „*Westworld* als dystopische Reflexion zwischen Serie und Spielmechanik“ in: Thomas Klein, Marcus Stiglegger (Hg.): *Dystopie in Serien*. Erscheint 2024.
83. „Auf transmedialen Gezeiten - Genre-Passagen zwischen Piratenfilm und Videospiel“. In: Alida Brenner, Andreas Erb und Christof Hamann (Hg.): *Die Horen - Zeitschrift für Literatur, Kunst und Kritik. Im Handgemenge mit Piraten - Allerlei Seestücke*. Göttingen: Wallstein Verlag 2021.
84. „Space Invaders und Cyberpunks: Science-Fiction im Videospiel“. In: *Politik & Kultur. Zeitung des Deutschen Kulturrats*. 7/8 2021.
85. „Spiele zur Pandemie“ in: *POP. Kultur und Kritik*. - Heft 19. Bielefeld: Transcript Verlag 2021.

86. „Cineludische Synergien - Game Studies zwischen Spiel und Film“ in: *Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung*. Sonderausgabe: Deutschsprachige Game Studies 2011-2021. <https://www.paidia.de/cineludische-synergien-game-studies-zwischen-spiel-und-film/>
87. „Materialities of the Mise-en-Game: Playing with Cineludic Forms“ in: *Navigationen - Materialities of Play*. Siegen: Universitätsverlag 2022.
88. „The Alien behind the Curtain – Konfigurationen und Kontexte der Genre-Settings.“ In: Martin Hennig, Hans Krah (Hg.): *Spielzeichen IV – Genres*. Glückstadt: Werner Hülsbusch 2023.
89. „Spielerische Passagen – Games in transmedialen Kontexten“. In: Ralf Biermann, Johannes Fromme, Florian Kiefer (Hg.): *Computerspielforschung: Interdisziplinäre Einblicke in das digitale Spiel und seine kulturelle Bedeutung*. Berlin: Verlag Barbara Budrich 2023.
90. „I know the way to the Meta-Ebene: Selbstreflexivität als künstlerische Subversion“ in: Hans-Edwin Friedrich, Claus-Michael Ort (Hg.): *Hülle und Kratzer. Medien und Diskurse im Werk von Herbert Achternbusch*. München: Edition Text und Kritik 2023.
91. „Nippon Connections. Ridley Scotts japanische Filmreferenzen“. In: Jörg Helbig (Hg.): *Filmkonzepte Ridley Scott*. München: Edition Text und Kritik 2023.
92. „Das Action-Kammerspiel Revisited. Genrevariationen in *Free Fire*“. In: Sascha Seiler (Hg.): *Filmkonzepte Ben Wheatley*. München: Edition Text und Kritik 2023.
93. „Transmediale Transformationen. Filme nach Videospielen“. In: *POP. Kultur und Kritik*. - Heft 22. Bielefeld: Transcript Verlag 2023.
94. „Ein Aufstand autoritärer Zeichen – Zur Dialektik libertärer Popkultur“. In: *Testcard – Beiträge zur Popgeschichte: Rechts-Pop*. Mainz: Ventil Verlag 2023.
95. „Cinematic Agency. Filmische Spielräume und Ästhetische Eigenverantwortung“. In: Markus Spöhrer (Hg.): *Augenblick 87/88. Cinegames: Filmspiele und Spielfilme*. Marburg: Schüren Verlag 2023.
96. „Playing with the Plot Twist – Perspectives on Spoilers in Games“. In: Christine Löttscher / Simon Spiegel / Natalie Borsy (Hg.): *Spoiler! Literature, Media, and the Spoiler*. Ann Arbor: Lever Press 2025.
97. „All Our Yesterdays. Reboots und Reflexionen in *Star Trek: Strange New Worlds*“. In: Katja Kanzler / Sebastian Stoppe (Hg.): *Gestern – Heute – Morgen. (Selbst-) Historisierung und Zukunftsvisionen im Star Trek-Franchise*. Wiesbaden: Springer Verlag 2014.
98. „Die Road-Movie-Renaissance im Videospiel“. In: *POP. Kultur und Kritik*. - Heft 25. Bielefeld: Transcript Verlag 2024.
99. „Game Studies“. Eintrag in: Jonas Nesselhauf und Florian Weber (Hg.): *Handbuch Kulturwissenschaftliche Studies*. Berlin: De Gruyter 2025.

100. „Baldur’s Gate“. In: Daniel Martin Feige, Rudolf Inderst (Hg.): *Computerspiele. 50 zentrale Titel*. Bielefeld: Transcript Verlag 2025.
101. „Sweet Dreams in der Twilight Zone – KINDS OF KINDNESS“. In: Sascha Seiler (Hg.): *Filmkonzepte - Yorgos Lanthimos*. München: Edition Text und Kritik 2025.
102. „Zugänge: Videospiele“. In: Christoph Bläsi, Christian Wolff (Hg.): *Age of Access*. Berlin: DeGruyter 2025.

Mitarbeit an Nachschlagewerken und Handbüchern:

Thomas Koebner (Hg.): *Filmregisseure* Stuttgart: Reclam Verlag, 2000, Neuauflage: 2008, 5 Beiträge

Thomas Koebner (Hg.): *Sachlexikon des Films*. Stuttgart: Reclam Verlag, 2002., 15 Beiträge

Thomas Koebner (Hg.): *Genrefilme – Science Fiction*. Stuttgart: Reclam Verlag, 2003, 13 Beiträge

Norbert Grob / Bernd Kiefer (Hg.): *Genrefilme – Western*. Stuttgart: Reclam Verlag, 2003, 2 Beiträge

Andreas Friedrich (Hg.): *Genrefilme – Fantasy- und Märchenfilm*. Stuttgart: Reclam Verlag, 2003, 4 Beiträge

Ursula Vossen (Hg.): *Genrefilme – Horror*. Stuttgart: Reclam Verlag, 2004, 2 Beiträge

Knut Hickethier (Hg.): *Genrefilme – Kriminalfilm*. Stuttgart: Reclam Verlag, 2005, 2 Beiträge

Thomas Koebner (Hg.): *Filmklassiker*. Stuttgart: Reclam Verlag, 5. Auflage, 2006, 4 Beiträge

Thomas Klein / Marcus Stiglegger / Bodo Traber: *Kriegsfilm*. Stuttgart: Reclam Verlag, 2006, 1 Beitrag

Thomas Koebner (Hg.): *Genrefilme – Liebesfilme*. Stuttgart: Reclam Verlag, 2007, 1 Beitrag

Andreas Friedrich (Hg.): *Genrefilme – Animationsfilme*. Stuttgart: Reclam Verlag, 2007, 5 Beiträge

Norbert Grob (Hg.): *Genrefilme – Film Noir*. Stuttgart: Reclam Verlag, 2008, 1 Beitrag

Thomas Klein / Christian Hißnauer (Hg.): *TV-Serienklassiker*. Stuttgart: Reclam Verlag 2012, 1 Beitrag.

Thomas Koebner / H.J.-Wulff (Hg.): *Genrefilme – Thriller*. Stuttgart: Reclam Verlag 2013. – 5 Beiträge

Norbert Grob (Hg.): *Classical Hollywood*. Stuttgart: Reclam Verlag 2013. – 1 Beitrag

H.J.-Wulff (Hg.) *Genrefilme – Tierfilme*. Stuttgart: Reclam Verlag 2013. 2 Beiträge.

15 filmhistorische Beiträge für die Online-Version des Brockhaus (2007)

Liner Notes zu den Blu-Ray-Editionen der Filme *Profondo Rosso*, *Phenomena* und *Tenebrae* (2011)

Seit 1997 zahlreiche Kritiken, Features und Artikel für die Magazine *Screenshot – Texte zum Film*, *Splatting Image* und Beiträge für die Zeitschriften *epd Film*, *Filmdienst* und *Musikexpress*.